



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Esperança			
CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Programação Orientada a Objetos		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 25	
PRÉ-REQUISITO: Algoritmos e Lógica de Programação			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória <input checked="" type="checkbox"/> Optativa <input type="checkbox"/> Eletiva <input type="checkbox"/>		SEMESTRE/ANO: 2024.2	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 67h	PRÁTICA: 67h	EaD ¹ : 0h	EXTENSÃO: 0h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 8h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 134h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Antonio Dias dos Santos Júnior			

EMENTA

O paradigma de programação orientada a objetos. Classes. Objetos. Atributos. Métodos. Troca de mensagens entre objetos. Composição de objetos. Coleções de objetos. Herança. Sobreposição. Encapsulamento. Visibilidade. Interface. Polimorfismo. Sobrecarga. Tratamento de exceções. Desenvolvimento de programas orientados a objetos através de uma linguagem de programação.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR (Geral e Específicos)
--

Geral

Compreender os conceitos de programação orientada a objetos e aprender uma linguagem de programação orientada a objetos, desenvolvendo a habilidade de elaborar sistemas de informação utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos.

Específicos

- Compreender conceitos de orientação a objetos.
- Compreender os paradigmas de linguagem de programação orientada a objetos.
- Desenvolver sistemas de informação utilizando o paradigma orientado a objetos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1	INTRODUÇÃO <ul style="list-style-type: none"> • Histórico • Conceitos Básicos 	EaD [] Presencial [x]
2	FERRAMENTAS PARA O DESENVOLVIMENTO <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) 	EaD [] Presencial [x]
3	ORIENTAÇÃO A OBJETOS <ol style="list-style-type: none"> 1. Classes e objetos 2. Troca de mensagens entre objetos 3. Composição de Objetos 4. Coleções de Objetos 5. Herança 6. Sobreposição 7. Encapsulamento 8. Visibilidade 9. Interface e polimorfismo 10. Sobrecarga 	EaD [] Presencial [x]
4	EXCEÇÕES <ol style="list-style-type: none"> 1. Tratamento de Exceções 2. Criação de Exceções 	EaD [] Presencial [x]
5	PROGRAMAÇÃO CONCORRENTE E ASSÍNCRONA <ol style="list-style-type: none"> 1. Threads 2. Programação assíncrona 	EaD [] Presencial [x]
6	DESENVOLVIMENTO DE INTERFACES GRÁFICAS <ol style="list-style-type: none"> 1. Caixas de diálogo 2. Janelas 	EaD [] Presencial [x]
7	BOAS PRÁTICAS DE POO <ol style="list-style-type: none"> 1. Baixo acoplamento 2. Alta coesão 3. Nomenclatura de classes, métodos e variáveis 4. Princípios de Programação Orientada a Objetos (SOLID) 	EaD [] Presencial [x]

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e práticas em laboratório. Exercícios semanais e a cada unidade.

RECURSOS DIDÁTICOS

[x] Quadro

[x] Projetor

[x] Vídeos/DVDs

- Periódicos/Livros/Revistas/Links
 Equipamento de Som
 Laboratório
 Softwares²: Java (JDK), InteliJ.
 Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação– avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

- Duas provas escritas;
- Projeto

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

Nenhuma.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

SIERRA, K. e BATES, B. **Use a Cabeça! - Java**. Alta Books, 2ª Edição, 2007.

COSTA, M. S. **Typescript – Gerando O Javascript Do Futuro**. Ciência Moderna. 1ª Edição, 2021. ISBN: 978-8539910007.

ALMEIDA, F. **Cangaceiro JavaScript**. Casa do Código. 1ª Edição, 2017. ISBN: 978-8594188007.

Bibliografia Complementar:

ADRIANO, T. S. **Guia prático de TypeScript**. Casa do Código. 1ª Edição, 2021. ISBN: 978-6586110777.

ALMEIDA, F. **O retorno do cangaceiro JavaScript**. Casa do Código. 1ª Edição, 2018. ISBN: 978-8594188816.

PINHO, D. M. ECMAScript 6. **Casa do Código**. 1ª Edição, 2018. ISBN: 978-8555192586.

DEITEL, P.; DEITEL, H. **Java: Como Programar**, 10ª Edição. Ed. Pearson, 2016.

HORSTMANN, C.; CORNELL, G. **Core Java - Volume 1**. 8ª Edição. Editora Pearson, 2010.

Bibliografia suplementar:

HENRIQUE, M. S.; REBOUÇAS, A. D. D. S. **Objetos de Aprendizagem Para Auxiliar o Ensino de Conceitos Do Paradigma de Programação Orientada a Objetos**. *RENOTE* 13.2 (2016): RENOTE, 2016-01, Vol.13 (2).

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

Nenhuma.

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.

3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.

4 Nesse ítem deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.

5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Antonio Dias dos Santos Junior, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 07/10/2024 10:02:52.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 02/10/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 613381

Verificador: 785a1279d6

Código de Autenticação:



Rodovia PB 121, S/N, Centro, ESPERANCA / PB, CEP 58135-000

<http://ifpb.edu.br> -